Een website bouwen met WebSite X1

Een website op 1-2-3-4-5

Heb je je voorgenomen om dit jaar eindelijk eens een eigen website te maken, maar ken je niets van html? Geen nood, met het vijfstappenplan van WebSite X1 en deze workshop kom je er wel! FREDERIK MEURIS

WAT DOEN WE?
• EEN WEBSITE BOUWEN

WAARMEE?
• WEBSITE X1 (GRATIS OP DE CD-ROM BIJ DIT NUMMER)

DUUR?
• EEN UURTJE

MOEILIJKHEID?



Een website maken is niet langer voorbehouden aan codefreaks of computernerds. Dankzij de opkomst van blogs en communitysites hebben heel wat mensen tegenwoordig een eigen stek op het net. Al die gemeenschapssites lijken echter zo op elkaar, en zelfgebakken bouwsels zien er niet altijd even professioneel uit. Het programma WebSite X1 biedt een fijn alternatief dat een middenweg bewandelt: in 5 stappen loodst het je naar een professioneel ogende site, zonder ook maar één letter html te spreken.

WebSite X1 is het gratis broertje van WebSite X5, waarmee ook de website van het programma www.websitex5.com is gemaakt. Zo kan je meteen zien wat er zoal mogelijk is. Voor X5 betaal je wel € 59,95 maar je vindt alvast een demoversie en een Engelstalige handleiding op onze cd. Van X1 krijg je de volledige versie, en daar gaan we dan ook mee aan de slag. Wij maken in geen tijd een website over onze redactie. Jij kan hetzelfde doen voor je familie of een geheel ander websiteproject bedenken. Hou alvast foto's en leuke anekdotes bij de hand!

STAP 1 / WEBSITE X1 INSTALLEREN

Je vindt het programma gratis en voor niets op de cd-rom bij dit nummer. Gooi hem dus in je pc en ga in het menu op zoek naar **WebSite X1**. De installatie verloopt erg vertrouwd: een klik op **Next**, eentje op **Accept**, een locatie aanduiden gevolgd door een druk op **Install**, en voor je het weet, kan je op **End** klikken om de installatie te beëindigen. Wil je meteen aan de slag, dan vink je wel eerst de optie **Run WebSite X1** aan (zie afbeelding 1). Als je het programma opstart, krijg je altijd eerst een welkomstscherm te zien met een kleine advertentie voor X5. In de taakbalk van Windows zie je trouwens **Incomedia WebSite X5** staan, maar



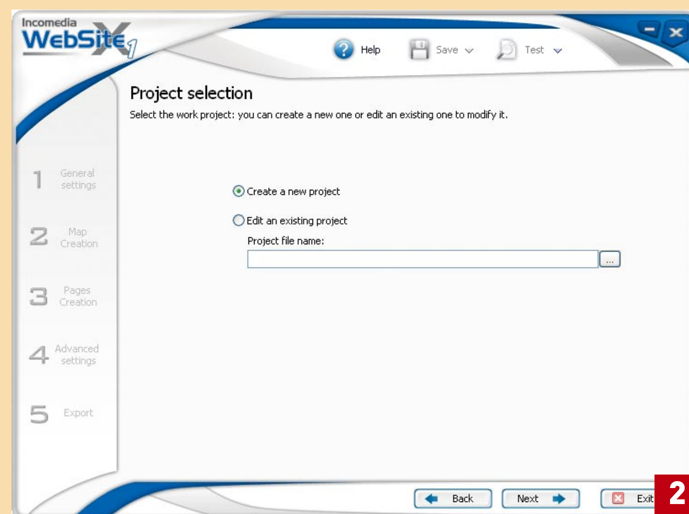
De installatie is voltooid voor je "WebSite X1" kan zeggen.



je bent wel degelijk met X1 aan de slag. De verschillen met de grote broer kan je in een kaderstukje. Met een klik op **Next** kan je aan je website beginnen.

STAP 2 / KENNISMAKEN MET HET PROGRAMMA

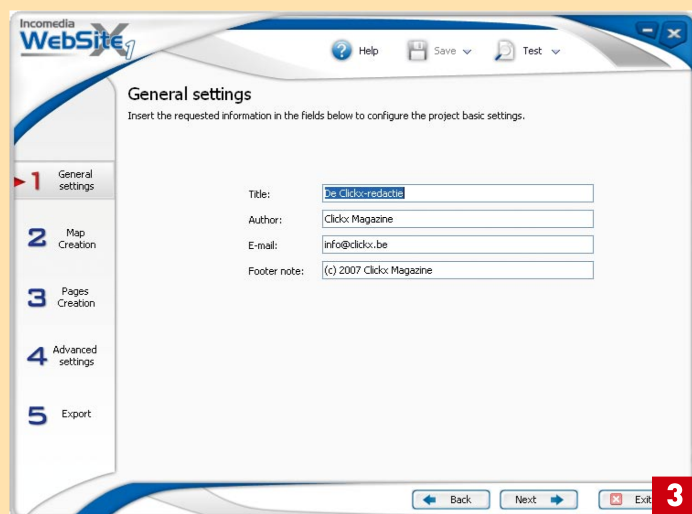
Het programma heeft vier onderdelen (zie afbeelding 2). Links zie je de menubalk met de vijf hoofdstappen. Het witte werkblad daarnaast neemt het grootste deel van het venster in. Onder dat werkblad zie je drie knoppen (**Back**, **Next** en **Exit**) waarmee je door de stappen kan bladeren of het programma kan uitschakelen. Bovenaan ten slotte, heb je de keuze uit **Help**, **Save** en **Test**. Je slaat je vorderingen straks best geregeld op. Dat doe je door op **Save** te klikken, een naam te kiezen voor het bestand en vervolgens op **Opslaan** te klikken. Als je nu geregeld op **Save** klikt, ben je zeker dat er niets verloren gaat. Over de **Test**-optie vertellen we je meer in stap 10.



In het stappenmenu aan de linkerkant kan je zien welke weg je nog af te leggen hebt.

STAP 3 / EEN NIEUW PROJECT AANMAKEN

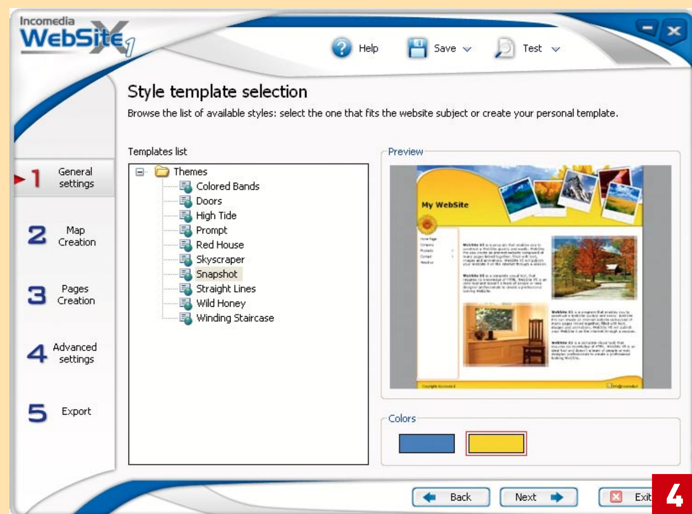
Voor je kan beginnen, moet je een nieuw project aanmaken. Het bolletje bij **Create a new project** staat goed, een druk op **Next** onderaan het scherm doet de rest. In het menu aan de linkerkant zie je dat je je nu in de eerste stap van het proces bevindt, namelijk **General Settings**. In deze stap kan je achtereenvolgens de basisgegevens van je site invullen, een menustijl kiezen en de lay-out bepalen.
We beginnen met de basisinformatie (zie afbeelding 3). De tekst die je bij **Title** invult, komt in grote letters bovenaan je website te staan. De **Footer note** verschijnt in kleine letters links onderaan je pagina's en wordt meestal gebruikt om het copyright aan te duiden. Als je een e-mailadres invult, zal dat rechts onderaan je pagina's verschijnen met een envelopje ervoor. Bij **Author** vul je je eigen naam in. Die wordt niet zichtbaar op de website weergegeven, maar komt terecht in een zogenaamde *metatag*. Als alles naar wens is, klik je op **Next**.



Hiermee zal het wel duidelijk zijn over wie onze website gaat.

STAP 4 / DE LAY-OUT KIEZEN

We zitten nog steeds in de eerste stap, maar nu moet je bepalen of je een horizontaal dan wel een verticaal menu wil. Soms vergemakkelijkt het programma je keuze: het horizontale menu kan namelijk maximum vijf items bevatten, inclusief de verplichte **Home Page**. Aangezien de Clickx-redactie al uit vijf personen bestaat, moeten wij dus wel voor de verticale variant opteren. Telt jouw gezin minder leden, dan mag je uiteraard ook kiezen voor de horizontale versie. Je kan dat achteraf nog aanpassen door letterlijk en figuurlijk terug te keren op je stappen met enkele klikken op de **Back**-toets.
Als je een menu hebt gekozen, druk je weer op **Next** om het uiterlijk van je website te bepalen. Hier kies je uit tien verschillende thema's met elk twee hoofdkleuren. Wij gingen voor de gele versie van **Snapshot** (zie afbeelding 4). Je mag drie keer raden op welke knop je moet klikken als je een keuze gemaakt hebt.



De kleren maken de site.

THEMA'S NAAR JE HAND ZETTEN

Gevorderde gebruikers kunnen het uiterlijk van de site nog meer naar hun hand zetten. Zo kan je de standaardafbeeldingen van de thema's zelf bewerken. Je vindt ze in de map **Temp/Images**, nadat je de website naar je schijf hebt geëxporteerd. Zorg er wel voor dat je de namen en afmetingen van de plaatjes niet veranderen, want dat kan de site helemaal in de war sturen. Maak voor de zekerheid ook een back-up van de originele afbeeldingen.



Met een beeldbewerker en wat handigheid versieren we de bovenkant van onze site met de tronies van de redactieleden.

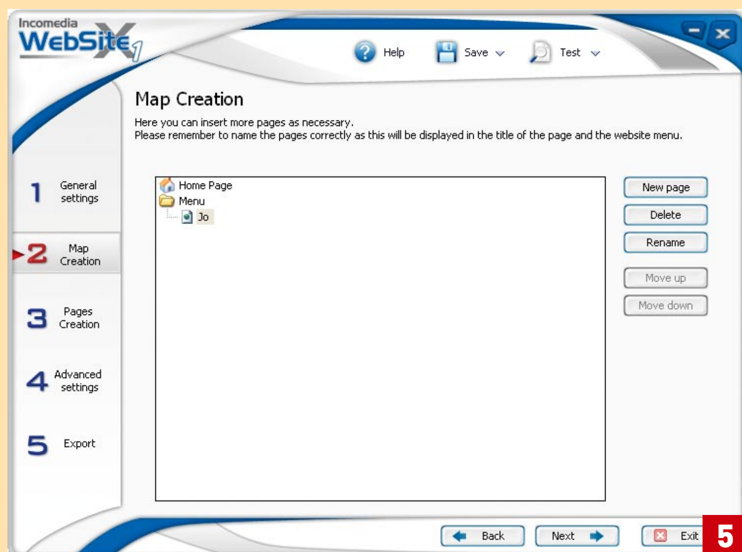
STAP 5 / PAGINA'S AANMAKEN

Zoals je in het stappenmenu aan de linkerkant kan zien, zijn we intussen aan stap twee van het programma aanbeland: **Map Creation**. Hier moet je de structuur van je site bepalen en de verschillende pagina's aanmaken. Je bedenkt dus best op voorhand even welke pagina's je site allemaal moet bevatten. In ons geval zijn dat er, naast de Home Page, vijf: eentje voor elk redactielid. Met een klik op het knopje **New Page**, aan de rechterkant van het venster, maken we al een eerste pagina

VAKTAAL A - M N - Z

METATAG: Html-code die je aan het begin van een webpagina kan gebruiken rond de <meta>-tag en die onzichtbaar is voor de bezoekers van je site. Deze tags bevatten informatie over de pagina, zoals sleutelwoorden, een korte beschrijving, naam van de auteur, enzovoort. Veel zoekmachines gebruiken deze informatie om de pagina correct te indexeren.



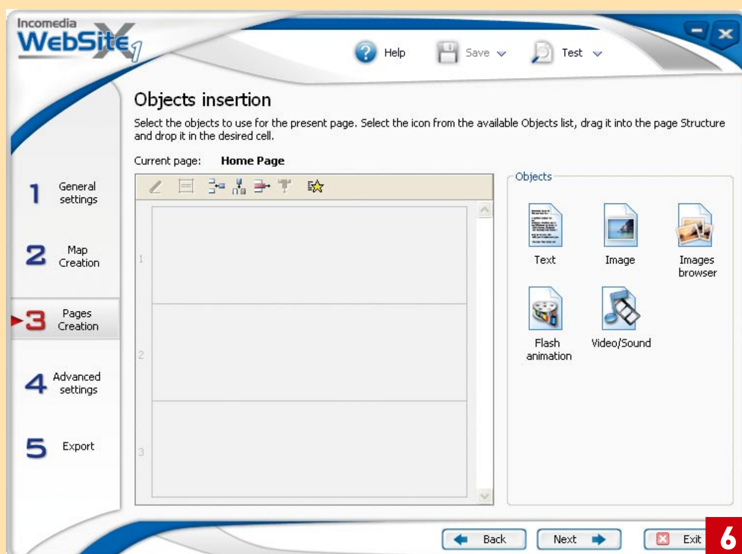


Als je even het overzicht kwijt bent, kan je hier nog eens komen kijken naar het geraamte van je stek.

aan. Geef die pagina meteen een zinnige naam, zodat je straks weet welke inhoud hij moet krijgen. In ons geval krijgt hoofdredacteur Jo de eer (zie afbeelding 5).
Dat doe je een paar keer, tot je voor elk lid van je gezin een pagina hebt aangemaakt. Wil je de volgorde wijzigen, dan selecteer je de pagina die je wil verplaatsen en gebruik je de knopjes **Move up** en **Move down** om ze naar de gewenste positie te brengen. Om een pagina te verwijderen of de naam ervan te wijzigen, kan je je heil zoeken in de knopjes **Delete** en **Rename**.

STAP 6 / VORM AAN JE PAGINA'S GEVEN

Met alweer een druk op **Next** kom je terecht in stap 3: **Pages Creation**. Standaard zie je een tabelletje met vier cellen. Daarboven staat een werkbalkje met een aantal icoontjes. Van links naar rechts dienen ze om inhoud aan een object te geven, de inhoud van een object uit te lijnen, een rij in te voegen in de tabel, een kolom in te voegen, een rij

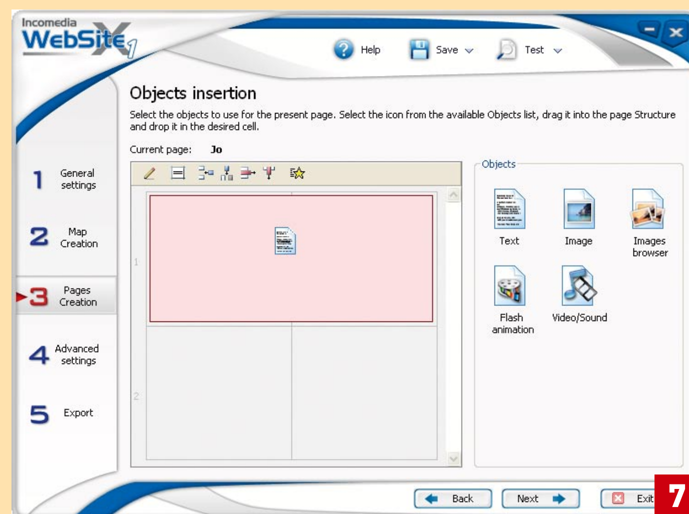


De hoogte van de rijen en de breedte van de kolommen past zich straks automatisch aan aan de inhoud.

te verwijderen, de laatste kolom te verwijderen en een hippe paginaovergang in te stellen. Achter **Current page,** boven de werkbalk, zie je de naam van de pagina die je op dat moment bewerkt in het vet staan. Met de knoppen **Next** en **Back** blader je door de andere pagina's. Rechts van de tabel zie je vijf **Objects**. Dat zijn inhoudselementen die je aan de pagina kan toevoegen.
Voor de welkomstpagina hebben we drie rijen nodig en maar één kolom (zie afbeelding 6). Verwijder dus eerst de laatste kolom met het knopje waar een verticale rode balk op staat (het tweede knopje van rechts). Om een nieuwe rij in te voegen, klik je op het derde knopje van links, met twee witte horizontale balken en één blauwe erop. In de pop-up kan je aangeven onder welke rij het nieuwe exemplaar moet komen.

STAP 7 / OBJECTEN PLAATSEN

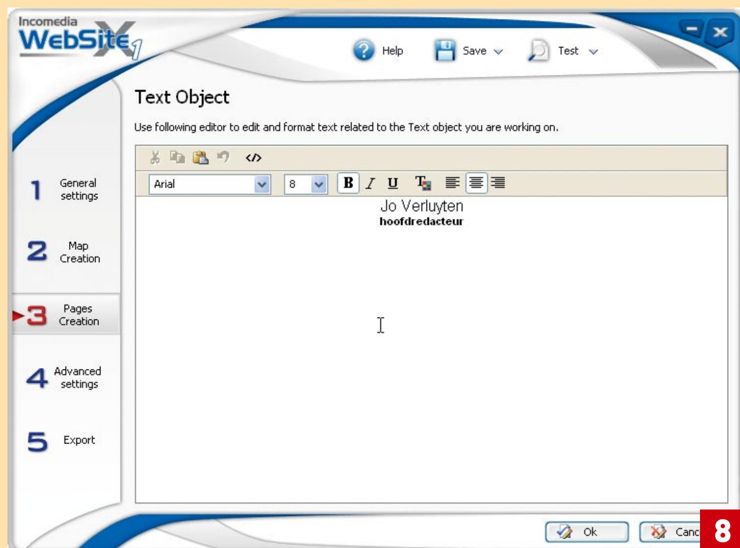
In de bovenste en onderste rij van onze welkomstpagina plaatsen we een tekstobject, en in de middenste rij komt een afbeelding. Neem dus een **Text**-object aan de rechterkant vast en sleep het naar de juiste rijen. Met het **Image**-object doe je net hetzelfde. De cellen hebben nu een witte achtergrond en een rood randje gekregen, met een icoontje in het midden. In de bovenste rij typen we straks een verwelkoming, daaronder plaatsen we een gezinsfoto en in de onderste rij schrijven we een welkomsttekst. Maar eerst gaan we de andere pagina's van de juiste objecten voorzien. Druk dus op **Next** om naar de volgende pagina te gaan.
Vervolgens sleep je een tekstvak naar de scheidingslijn van de bovenste twee cellen. Een roze rechthoek maakt je duidelijk dat het object beide cellen zal overlappen (zie afbeelding 7). Hierin schrijven we straks de naam en functie binnen het gezin van de persoon in kwestie. Naar de cel linksonder sleep je ook een tekstobject, voor tekst en uitleg, en in de cel rechtsonder mag een **Image**-object komen. Daar zetten we straks een mooie foto van het gezinslid.



De roze rechthoek geeft aan waar je object zal terechtkomen.

STAP 8 / DE OBJECTEN INVULLEN

Heb je alle pagina's ingedeeld, dan kan je beginnen met het toevoegen van tekst en foto's. Klik enkele keren op de **Back**-toets om de juiste pagina op het scherm te toveren en dubbelklik vervolgens op de pictogrammen voor tekst of figuren. Bij tekstobjecten kom je dan terecht in een soort tekstverwerker, waar je je tekst kan opmaken zoals in



Zo, er is er al weer eentje gelukkig.

Word (zie afbeelding 8). Als je dubbelklikt op een **Image**-object, kom je in een venster terecht waar je het programma kan vertellen welke afbeelding er ingevoegd moet worden. Alle afbeeldingen worden automatisch omgezet in jpg-formaat. Met de **JPG Compression factor** kan je instellen in welke mate WebSite X1 de afbeelding moet comprimeren. Hoe hoger de waarde, hoe minder schijfruimte het bestand inneemt. Maak ze echter niet té klein want dat vermindert de beeldkwaliteit. Experimenteren is hier de boodschap.

Voor **Flash**-animaties of **Video/Sound**-objecten moet je enkel aangeven welk bestand er gebruikt moet worden en welke afmetingen je eraan wil geven. Het **Image Browser**-object lieten we links liggen, omdat die niet naar wens werkten in Firefox of Internet Explorer 7.

Ben je tevreden, dan klik je onderaan op **Ok**. Objecten die gevuld zijn, krijgen een lichtblauwe achtergrond in de tabel; bij de andere blijft die wit. Vul zo al je pagina's op met tekst en beeld en druk op **Next** tot je in stap 4 bent aanbeland.

PROBLEMEN MET ALTERNATIEVE BROWSERS

WebSite X1 is ontworpen voor Internet Explorer, en dat heeft zo zijn gevolgen. Speciale mogelijkheden zoals paginaovergangen en de Images browser werken niet in alternatieve browsers zoals Firefox. Soms wordt tekst ook verkeerd uitgelijnd, zodat je niet alles te zien krijgt. Bij producent Incomedia zijn ze zich daar ten volle van bewust, en er wordt gewerkt aan ondersteuning voor alternatieve browsers.



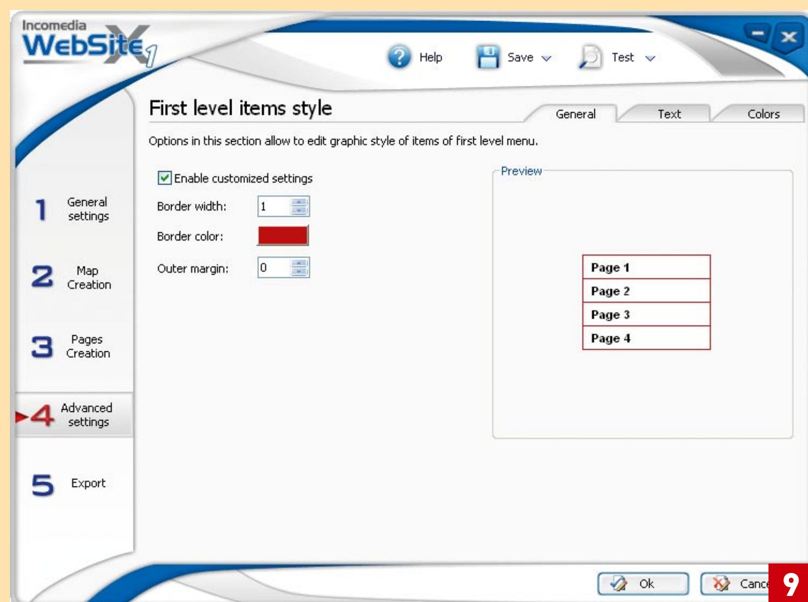
WebSite X1 is duidelijk niet geoptimaliseerd voor Firefox.

STAP 9 / HET UITERLIJK AANPASSEN

In de **Advanced settings** kan je drie dingen aanpassen: het uiterlijk van je hoofdmenu, de titels van je pagina's, en de scrollbalken. We beginnen met het hoofdmenu. Klik dus op **Main level menu**. In het **Preview**-venster aan de rechterkant krijg je al een voorsmaakje van hoe het er zal uitzien. Aan de linkerkant zie je de parameters die je kan aanpassen. Boven het **Preview**-venster zie je drie tabbladen staan.

In het eerste (**General**) kan je je menu-items (de navigatieknoppen van je eigenlijke website) een randje geven: **Border width** bepaalt de dikte ervan, **Border color** uiteraard de kleur, en met **Outer margin** bepaal je de afstand tussen de items (zie afbeelding 9). In het tabblad **Text** bepaal je het uiterlijk van de tekst in het menu. **Font style** werkt enkel in WebSite X5.

Het tabblad **Colors** ten slotte, herbergt de kleurtjes van je menu-items. Met een klik op **Ok** kom je telkens terug in de **Advanced Settings** terecht. In het **Pages title**-menu kan je ervoor kiezen om de titels van elke pagina al dan niet weer te geven, maar omdat wij de naam van alle gezinsleden zelf al bovenaan de pagina's hebben gezet, vinken we die optie uit. Druk opnieuw op **Ok** om de wijziging te bewaren en terug te keren naar de **Advanced settings**. Als je wil, kan je ook nog het uiterlijk van de scrollbalken aanpassen, en je site is klaar!



Als je je wil uitleven met kleurtjes, dan is deze stap je kans.

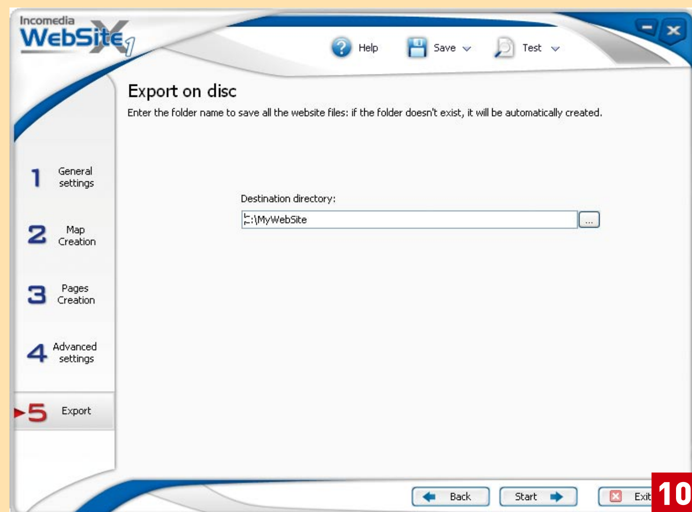


STAP 10 / TESTEN EN EXPORTEREN

Met de stap **Export** kan je je website op het internet publiceren of lokaal op je harde schijf plaatsen. Het is echter raadzaam om hem eerst eens te testen. Dat doe je door bovenaan op **Test** te klikken. Je website verschijnt in je standaardbrowser, en je kan er eens doorheen surfen om te kijken of alles naar wens is. Als je op het pijltje naast **Test** klikt, kan je kiezen of je de volledige site wil testen of enkel de pagina die je op dat moment aan het bewerken bent. Die keuze is handig als je erg zware sites maakt, maar dat is normaal gezien niet het geval. Je kan het vinkje bij **Test all website** dan ook gewoon laten staan. Ben je tevreden, dan kan je je website naar je harde schijf exporteren. Kies voor **Export website on disk** en druk op **Next**. Vervolgens kies je een geschikte map en klik je op **Start** om het exporteren te beginnen (zie afbeelding 10).

TIP: Geblokkeerd

Als je Windows XP met Service Pack 2 hebt geïnstalleerd, krijg je een waarschuwing van Internet Explorer als je je pagina's wil testen. Sta de geblokkeerde inhoud gewoon toe. Dit probleempje doet zich wel uitsluitend voor tijdens het testen.

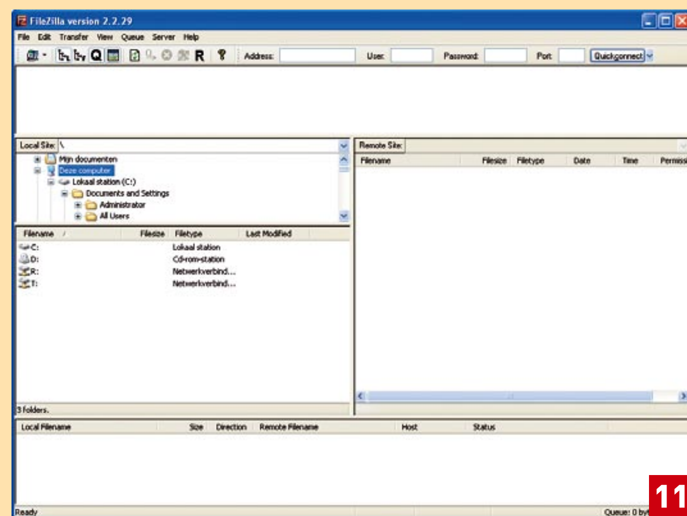


Om je site op het net te kunnen zetten, moet je hem eerst exporteren naar je harde schijf.

STAP 11 / JE SITE OP HET NET ZETTEN

X1 heeft een ingebouwde ftp-machine om je versgemaakte pagina's op het internet gooien, maar die werkt niet altijd naar behoren en dus gebruiken we een alternatief. FileZilla is bijvoorbeeld erg geschikt voor de job. Om FileZilla te downloaden, surf je naar http://filezilla.sourceforge.net. In het menu aan je linkerkant klik je op **Download**. Op de volgende pagina geef je de bovenste groene downloadknop een duw, waarna je een tabel te zien krijgt. Als je daar op het tweede item uit de lijst klikt (**FileZilla _ 2 _ 2 _ 30a _ setup.exe**) begint het downloaden. Als dat gebeurd is, dubbelklik je op het installatiebestand en doorloop je de wizard.

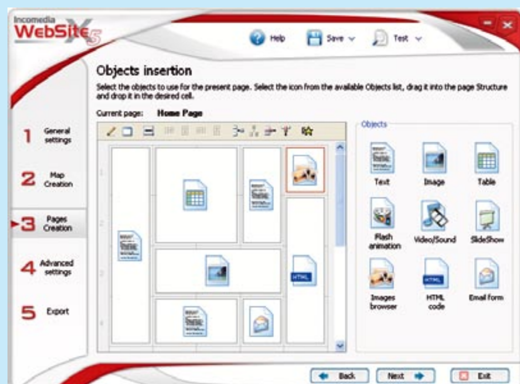
Als de installatie voltooid is, start je het programma op. Rechts bovenaan zie je vier veldjes staan: **Address**, **User**, **Password** en **Port**. Bij **Address** vul je het adres van je website in. Heb je een eigen domein, dan is dat meestal ftp.mijndomein.be. Heb je gratis webruimte bij je internetabonnement gekregen, dan hangt het adres af van je provider. Bij Skynet is het bijvoorbeeld users.skynet.be, en bij Telenet users.telenet.be. Bij **User** en **Password** vul je de gegevens in die je van je provider hebt gekregen. Bij **Port**, ten slotte, vul je 21 in. Dat is namelijk de standaardpoort voor gegevensoverdracht. Als alles ingevuld is, druk je op de knop **Quickconnect**, rechts naast de invulveldjes. Daaronder zie je twee vensters die lijken op Windows Verkenner (zie afbeelding 11). In het linkervenster kan je door je harde schijf bladeren en rechts zie je nu de inhoud van je webruimte staan. Om je website te publiceren, moet je alleen nog de bestanden en mappen van links naar rechts slepen. Als dat gebeurd is, kan je FileZilla sluiten en naar je nieuwe stek surfen! ♦



Met de twee grootste vensters van FileZilla kan je je site naar je webruimte kopiëren.

X1 OF X5?

X5 is de grotere broer van X1 en kost een kleine € 60 voor gewone stervelingen. Clickx-lezers daarentegen, betalen amper de helft om hun exemplaar van X1 te upgraden naar X5. Tot 30 maart kan je dat doen op www.websitex5.com\promo\clickx. Maar wat krijg je dan méér voor dat geld? Wel, een heleboel. Letterlijk elke stap is een pak uitgebreider. Zo heb je niet alleen de keuze uit een 70-tal opmaaksjablonen, maar kan je er ook zelf creëren, en je kan submenu's aanmaken. Het geraamte van je pagina's kan maximum vijf kolommen breed zijn, maar wel 28 rijen hoog. De cellen kan je dan vullen met negen objecten in plaats van vijf, zoals een e-mailformulier, een slideshow en een tabel. Alle objecten kunnen meer dan twee rijen of kolommen beslaan, en je kan ze volledig naar je hand zetten. Verder kan je het uiterlijk van je links bepalen en een intropagina voorzien. Handig als je site in meerdere talen beschikbaar moet zijn of een gedeelte ervan verborgen moet blijven.



Vind je X1 té beperkt, dan kan je de aankoop van X5 overwegen. Al wacht je misschien beter even tot de compatibiliteitsproblemen met alternatieve browsers opgelost zijn.